Récit interactif, sens et réflexivité

Serge Bouchardon — Franck Ghitalla

Laboratoire COSTECH, Université de Technologie de Compiègne
Centre Pierre Guillaumat
BP60319 60206 Compiègne Cedex
serge.bouchardon@utc.fr
franck.ghitalla@utc.fr

RESUME. *Le récit interactif est encore une activité expérimentale dont les conventions d'écriture et de lecture sont en cours de constitution. En permettant au lecteur d'agir sur le dispositif du récit (lectoriel, narratif, diégétique), le récit interactif apparaît comme une expérience des limites. Dans ce moment d'expérimentation et d'interrogation, le récit interactif fait ainsi retour sur lui-même (sur ses cadres idéologiques comme ses fonctionnalités techniques), de façon spéculaire, afin d'explorer tout à la fois une architecture matérielle inédite et une façon de l'organiser comme cadre constitutif du sens. C'est dans ce contexte que se manifestent des figures réflexives de l'interactivité : la monstration du dispositif, du travail d'« écriture » de l'auteur ou encore de l'activité de l'interacteur, ces figures visant à concilier interactivité et narrativité.*

ABSTRACT. *Interactive narrative is an experimental activity, whose writing and reading conventions are still being made up. By allowing the reader to act on the narrative, interactive narrative appears as a way of experimenting frontiers. In this era of experiments and questions, interactive narrative dwells upon itself and examines both its ideological frames and its technical functionalities in a specular way. The goal is to investigate both a new technical architecture and a means of organizing it as a sense-making frame. It's in this context that are to be found some reflexive figures of interactivity : the displaying of the devices, of the author's writing and of the reader's interacting. These figures aim at reconciling interactivity and « narrativity ».*

MOTS-CLES : *récit interactif, récit, narration, interactivité, hypertexte, réflexivité.*

KEY WORDS : *interactive narrative, narration, interactivity, hypertext, reflexivity.*

Introduction

L'expression « récit interactif » semble relever d'une *contradiction* : comment peut-on concilier **narrativité** (prendre le lecteur « par la main ») et **interactivité** (lui « donner la main ») ? Par interactivité, nous n'entendons pas seulement un contrôle de l'environnement de lecture : c'est tout le dispositif qui peut être concerné, du système des voix narratives à l'organisation du récit (en épisodes par exemple), jusqu'aux fondements des événements racontés, autrement dit l'histoire elle-même[1]. Dans ce contexte d'expérimentations riches et complexes, on comprendra aisément que la voie la plus naturelle consiste à *faire retour* sur les modalités ou les cadres qui constituent le récit à titre générique. C'est ce qu'illustreraient, dans une certaine mesure, nombre de dispositifs de récits interactifs comme forme « d'expérience des limites » où sont éprouvés les principes de l'histoire et de la narration. Ce faisant, ces expériences ont aussi le mérite d'éclairer et d'enrichir les mécanismes de l'interactivité. Dans ce moment d'expérimentation et d'interrogation, le récit interactif fait donc retour sur lui-même (sur ses cadres idéologiques comme ses fonctionnalités techniques), de façon *spéculaire*, comme s'il s'agissait d'explorer tout à la fois une architecture matérielle inédite et une façon de l'organiser comme cadre constitutif du sens. C'est là, peut-être, que se logent aujourd'hui les *figures* les plus manifestes de l'interactivité.

1. L'expérience des limites

L'expression « récit interactif » semble désigner aujourd'hui un vaste **champ d'expérimentations** plus qu'un *genre* autonome assuré avec certitude de ses frontières. Les pratiques sont ainsi d'une grande variété, en particulier sur cet espace ouvert et complexe qu'est le web. On peut cependant provisoirement les répartir ainsi, sachant qu'un même récit interactif peut combiner plusieurs composantes :

- Les récits **hypertextuels**[2] ;
- Les récits **animés**[3], qui exploitent conjointement dimension temporelle et dimension multimédia ;
- Les récits « **algorithmiques** », œuvres combinatoires et génératives[4] ;

[1] Gérard Genette [GEN 72] propose de distinguer les trois sens du mots récit : l'histoire (l'ensemble des événements racontés), le récit (le discours, oral ou écrit, qui les raconte) et la narration (l'acte réel ou fictif qui produit ce discours, c'est-à-dire le fait même de raconter).

[2] Ex. : *About time*, de Rob Swigart, 2002, http://wordcircuits.com/gallery/abouttime. Un précédent papier pourrait être les fameux récits « dont vous êtes le héros ».

[3] Beaucoup de récits réalisés avec le logiciel Flash pourraient entrer dans cette catégorie. Ex. : *Red Riding Hood*, de Donna Leishman, 2000, http://www.6amhoover.com. Au-delà de la filiation du récit cinématographique, un précédent papier pourrait être le *pop-up book* et le *movable book*.

[4] Ex. : *Trajectoires*, « roman interactif et génératif » de Jean-Pierre Balpe, 2002, www.trajectoires.com.. Un précédent papier pourrait correspondre à toutes les œuvres de littérature combinatoire, par exemple au fameux *Cent mille milliards de poèmes* de Raymond Queneau.

- Les récits **collectifs**[5].

Si le récit est prétendument interactif, il faut se poser la question centrale du rôle du lecteur (qui devient interacteur, ou « lectacteur » [WEI 99]) et de la nature des actions qui lui sont permises. A quel niveau du dispositif peut-il intervenir ? Le dispositif d'un récit interactif comprend non seulement un **dispositif diégétique** (histoire), un **dispositif narratif** (narration) mais aussi un **dispositif lectoriel**.

1.1. Actions sur le dispositif lectoriel

C'est d'abord l'activité de lecture qui se trouve au cœur des expérimentations dans le champ du récit interactif. Parler encore de « lecture » pourrait d'ailleurs paraître discutable tant sa *nature* se voit transformée. L'on aperçoit là tout ce qu'un dispositif informatique peut imposer de *contraintes* ergonomiques mais aussi de *possibles* en termes de contrôle de l'environnement : le jeu sur les formats d'affichage ou sur le fenêtrage, la gestion de différentes couches logicielles et de la rencontre inédite de différentes topographies (local/réseau/réseau ouvert type web). L'interacteur, ici, contribue à la production de son *environnement de lecture*. La « lecture » n'est ainsi plus seulement affaire d'accès, d'extraction, de déchiffrement et d'interprétation ; elle est aussi manifestement devenue affaire de **transformation** technique obligée (ne serait-ce que pour « actualiser » le récit interactif), et par voie de conséquence de **production** partagée avec un auteur-concepteur.

1.2. Actions sur la narration

Pouvoir agir sur l'ordre, la vitesse et le point de vue, c'est pouvoir agir sur la façon dont l'histoire est racontée. Et c'est à l'exercice de ce type de pouvoir que nous invite souvent (ou nous contraint) le récit interactif. Dans certains récits, l'interacteur peut ainsi manipuler le temps de l'histoire[6] (ordre du récit, analepses et prolepses), choisir la « vitesse » du récit (ellipse, sommaire, pause, scène [GEN 72]), le point de vue[7] (qui voit ?), le narrateur (qui raconte ?). Il peut également choisir le niveau narratif (récit enchâssé), passer d'une histoire à une autre au sein d'un même récit[8], d'un récit à un autre[9], voire accéder à une extra-diégèse[10] (« hors-récit »).

---

[5] Ex. : *site Alcofibras*, http://membres.lycos.fr/alcofibras/index3.htm. Toutes les réalisations d'écriture collective constitueraient un précédent papier, à commencer par les « cadavres exquis » des surréalistes.

[6] Dans *Trajectoires,* de Jean-Pierre Balpe, le lecteur a à sa disposition un calendrier de 24 jours correspondant au temps diégétique, et peut accéder par lien hypertexte à n'importe lequel de ces jours.

[7] L'épisode 2 de *Non-roman* (Lucie de Boutiny, www.synesthesie.com/boutiny, 1997-2000) propose au lecteur de choisir le point de vue de «Monsieur » ou celui de « Madame » sur l'histoire. Dans un récit papier, c'est d'ordinaire le narrateur qui prend en charge la gestion des points de vue, la focalisation. Dans l'écran liminaire, cette fonction semble dans une certaine mesure déléguée au lecteur. Par la suite, la disposition matérielle en deux cadres côte à côte permet au lecteur de naviguer d'un cadre à l'autre et de prendre connaissance du point de vue de Madame sur la soirée de Monsieur et réciproquement [BOU 02].

[8] « *About Time* is a pair of interacting stories, a kind of double-helix narrative, » précise Rob Swigart.

D'une certaine façon, il est demandé au lecteur de partager le travail du « faire croire » avec un auteur. Mais demander au lecteur de co-construire l'histoire qu'il est en train de « lire », c'est lui demander dans le même temps de faire croire et de croire à une même histoire... En retour, on peut penser à la façon dont un processus de « fictionalisation » émerge par ce biais, renvoyant aux *acteurs* le rôle qu'ils ont au théâtre. Cet *ailleurs* de la simple lecture (ici, la narration), dès qu'il est représenté et mis en scène, appartient *immédiatement* lui aussi à la fiction qu'instaure le récit.

1.3. Actions sur l'histoire

A un autre niveau encore, l'interacteur peut recueillir des indices sur l'histoire (*Sagarmatha*) jusqu'à découvrir la solution d'une énigme (*Trajectoires*). Il peut aussi déclencher un événement (*Non-roman*) voire ajouter un événement à l'histoire (*24 heures d'Adrien*), mais aussi, par ses réactions plus ou moins rapides, faire évoluer l'histoire. L'interacteur peut également passer d'un lieu à l'autre (*Une heure cinq*) ou se déplacer de façon immersive dans l'espace de la fiction (*Compulsion*). Il peut enfin s'intéresser en particulier à un personnage (*About time*), faire des choix concernant ce personnage (attributs physiques, personnalité…) ou faire des choix à sa place au cours de l'histoire (*Le Bal du Prince*), voire le manipuler et éventuellement avoir une action sur lui (*Florence Rey*[11]).

L'histoire peut ainsi devenir un simple *pré*-texte à l'émergence d'un jeu sur les frontières qui nous fait basculer d'une histoire racontée à une histoire « à vivre ». S'agit-il de procédés que l'on pourrait qualifier *d'immersifs*, nous plongeant dans l'histoire par nos actions ? S'agit-il, à l'opposé, de partager avec l'auteur sa position de *créateur* ? Ce don de création renvoie explicitement à quelques-unes des propriétés essentielles des technologies numériques où le document se prête autant à son interprétation qu'à sa *transformation matérielle*, où s'estompent les barrières entre lecture et écriture et où les cadres physiques des dispositifs obéissent souvent à des règles inédites (ubiquité sur les réseaux, reproduction à l'identique, manipulation en temps réel). Mais là aussi, on pourrait penser que l'échange des rôles représente une forme achevée de « fictionalisation » où ce qui se joue sur la scène, c'est la transformation d'un acteur-lecteur en *acteur-auteur*. Figure toujours en surplomb, le concepteur, en livrant une partie de ses dons d'intervention sur l'histoire, rend peut-

---

[9] Chacun des *Récits voisins* ouvre ainsi un « passage vers un autre récit ».

[10] Certains récits sur le web proposent, au milieu de la fiction, des accès à des sites non fictionnels. Ainsi, dans *Non-roman,* la navigation hypertextuelle permet au lecteur d'accéder notamment au site de CNN. Le lecteur, qui bascule vers une *extra-diégèse*, décide alors si cet accès au site de CNN fait encore ou non partie du récit : il peut soit le percevoir comme une échappée vers le réel, soit comme une *fictionalisation* du réel qu'il intègre alors dans le récit. La frontière entre récit et « hors-récit » tend alors à s'estomper.

[11] Dans *Florence Rey (Doc(k)s*,"What's your war", série 3 n°25/26/27/28, Ajaccio, 2001), selon son auteur Patrick Burgaud, « le lecteur ne fait pas que suivre le parcours initiatique de Florence. Il en est une composante, il le modifie, le re(crée). »

être ici réellement partageable mais aussi *représentable* ce qui restait jusqu'à présent dans l'ombre, c'est-à-dire l'écriture du scénario.

2. Sens, topoï et parcours

Ce rôle central joué par l'interacteur, et les jeux de retour sur les différentes dimensions du récit dont il est l'occasion, peut générer « discontinuité », voire « fragmentation » : parfois, plus d'un lecteur se trouve désorienté dans un espace qui paraît sans repères (qui parle ?) ni centre (où est l'histoire ?). Pour ces machineries à histoires que sont les récits interactifs, il s'agit donc de **produire les cadres efficients** qui les rendront pertinentes du point de vue de la production du sens, c'est-à-dire signifiantes. La machinerie du récit n'est donc pas qu'une forme d'instrumentation ; sa réussite repose sur l'expression (côté concepteur) et la maîtrise (côté interacteur) des cadres, codes, conventions ou contrats qui règleront le sens comme forme de partage.

2.1. Les topoï et le cadre de la tradition

Les cadres les plus immédiatement partagés sont ceux que nous livrent différents types de traditions de récits. Ils installent alors le lecteur dans un lieu commun, dans des **topoï** que l'on peut épouser ou avec lesquels on peut jouer sur le mode de la distanciation. Xavier Malbreil note ainsi que le récit interactif *Apparitions inquiétantes* de Anne-Cécile Brandenbourger « fonctionne » parce que tous les personnages - et dans une certaine mesure aussi, les situations – sont archétypaux. « Avec des personnages hérités du « polar », des personnages dont on connaît toutes les ficelles, on peut effectivement faire partir l'intrigue dans bien des sens : on sait que le lecteur ne sera jamais tout à fait pris au dépourvu. » [12] Pierre-Olivier Fineltin, dans *La Clélie d'aujourd'hui*[13], reprend le topos littéraire de la Carte du Tendre. Dans *Écran total*, c'est le topos du manuscrit trouvé et publié[14] par un éditeur qui est revisité dans la mesure où le manuscrit prend la forme de disquettes à décrypter.

De nombreux topoï peuvent ainsi servir de références où le « sens » apparaît naturellement par inscription dans une histoire des procédés. Mais les traditions peuvent être l'occasion d'un jeu ; on les contourne ou on les détourne et c'est alors sur le mode de la **parodie** que le récit progresse. Dans *Le Bal du Prince*, l'objectif de la lectrice (appelée « héroïne ») consiste « à séduire le Prince Rodolphe » au cours d'un bal. La référence aux contes de fées est explicite. Mais pour mieux mettre en exergue les poncifs propres à ce type de récits, la lectrice ne réussit dans la plupart des parcours qu'à empoisonner le prince ou à épouser son frère disgracieux.

---

[12] Extrait tiré de « Autonanalyse de *Serial Letters »,* http://www.0m1.com/Serial%20Letters/sla.htm.

[13] http://site.ifrance.com/oeuvres

[14] Citons, parmi les nombreux exemples en littérature, *Le Cabinet du philosophe* de Marivaux.

Xavier Malbreil parle ainsi du « piège de la parodie » qui l'a incité à développer « une parodie cauchemardesque de comédie criminelle »[15]. Dans *Serial Letters*, l'« Organisation » qui persécute le héros prône ainsi l'avènement de la littérature informatique… La « parodie » serait « tellement adaptée au récit hypertexte de fiction que la tentation est presque impossible à éviter »[16]. On retrouve ainsi dans nombre de récits hypertextuels le principe… d'hypertextualité au sens où l'a défini G. Genette (c'est-à-dire de parodie, pastiche). Dans tous ces récits, il s'agit d'exhiber les conventions antérieures en matière de lieu commun ; on est toujours dans le second degré. Paradoxalement, pour permettre au lecteur d'adhérer à l'histoire, il semble que l'auteur n'ait pas d'autre choix que de jouer avec les archétypes et les topoï du récit (ce qui est dans le même temps un facteur de distanciation).

2.2. La configuration des parcours

Une autre voie, complémentaire, consiste à faire porter un effort significatif sur la **scénarisation des parcours et des actions**, scénarisation qui pourrait être considérée comme une forme d'écriture propre au numérique. A côté des auteurs qui préconisent le « refus de la tentation du sens » [CLE 03], d'autres auteurs, en programmant les parcours de l'interacteur, visent un « ordre configurationnel »[17] synonyme de cohérence diégétique. C'est ici toute la question des stratégies qui guident l'implémentation de **liens hypertextuels** qui est posée ; ces derniers peuvent en effet fonctionner comme de puissants **moteurs rhétoriques et narratifs** à condition de maîtriser (sous l'angle de la pré-vision) l'environnement sémantique dans lequel ils apparaissent et les effets qu'ils génèrent ([BOU 02], [CLE 03]).

Un autre procédé consiste à développer des **outils synoptiques** donnant accès à un niveau méta-diégétique. Dans ce cas, les solutions adoptées rejoignent celles qui sont développées dans d'autres champs de pratiques, notamment dans celui des outils d'aide à la navigation sur les réseaux[18]. Ainsi, certains récits interactifs proposent des liens métadiégétiques permettant de visualiser la structure du récit (plan[19], carte, liste, index[20]…). Dans *Apparitions inquiétantes* par exemple, l'auteur instrumente le parcours de son lecteur en mettant à sa disposition un « Atlas des

---

[15] *Serial Letters*, http://www.0m1.com/Serial%20Letters/sla.htm.

[16] « Autoanalyse de *Serial Letters* », ibid.

[17] « L'activité narrative combine un *ordre chronologique* et un *ordre configurationnel* : suivre le déroulement d'une histoire (ordre chronologique), c'est déjà réfléchir sur les événements en vue de les embrasser en un tout signifiant (ordre configurationnel) par un acte de jugement réflexif. » (Louis O. Mink, *The Autonomy of Historical Understanding, History and Theory*, 1965).

[18] Cf. F. Ghitalla, « L'âge des cartes électroniques. Outils graphiques de navigation sur le web » , in *Communication & langages* n°131, Armand Colin, 2002.

[19] Dans le CD-ROM *Pause*, François Coulon propose une représentation circulaire de l'ensemble des épidodes et des clôtures des différentes histoires *(Pause*, de François Coulon, Kaona, 2002).

[20] *Hegirascope* propose un « index » car certains lecteurs « may prefer a more stable reference point ».

chemins » : cet « Atlas » propose une entrée par personnages et donne, pour chaque personnage, une représentation hiérarchisée des fragments narratifs le concernant. Le lecteur peut ainsi repérer les fragments non-lus et s'y rendre d'un clic. Retournant à sa lecture après cette vision d'ensemble, il aura une perception « relinéarisée » de la structure du récit.

3. Les figures réflexives de l'interactivité

Mais au-delà de la fonction « scénaristique » de l'interactivité (programmation des parcours et des actions), certaines figures semblent jouer un rôle important : la monstration du dispositif, du travail d'« écriture » de l'auteur ou encore de l'activité du lecteur. Ces figures de l'interactivité sont en fait des figures réflexives dans la mesure où ce sont des mises en spectacle qui visent à rendre visible l'invisible. La **réflexivité** est entendue ici au sens avancé par Lucien Dällenbach [DAL 77] comme « retour du récit sur ses états et sur ses actes ». Dällenbach voit dans la réflexivité la « racine commune de toutes les mises en abyme ».

3.1. La monstration du dispositif

L'importance du **paratexte**[21] est une constante du récit interactif. Dans nombre de cas, il semble que le récit ne puisse fonctionner sans son paratexte. Celui-ci peut-être placé hors de la fiction, à la manière d'une préface : Lucie de Boutiny propose ainsi, dans *Non-roman*, des liens vers des espaces où elle expose ses choix narratifs et techniques. Mais dans d'autres cas, le paratexte fait à ce point partie du récit qu'il peut se confondre avec la fiction. Car souvent l'œuvre est autant dans le paratexte que dans le texte, ou plutôt dans l'interaction des deux[22], entraînant un effacement de la frontière entre fiction et paratexte [BOU 02]. Le mode d'emploi du récit devient alors également un enjeu de ce récit. Mais quel que soit le mode d'**insertion narrative du paratexte**, on peut constater avec J. Clément [CLE 03] que « lire un récit hypertextuel, c'est d'abord comprendre comment il fonctionne. »

L'auteur dispose d'un autre moyen d'exhiber le dispositif : la **mise en abyme du dispositif dans la fiction** en reliant étroitement, par exemple métaphoriquement, l'univers diégétique du récit au dispositif. Ainsi, dans les récits hypertextuels, depuis *Victory Garden*[23] de Stuart Moulthrop, nombreux sont les univers qui se présentent

[21] Le paratexte renvoie à tout ce qui entoure le texte sans être le texte proprement dit. Le titre et la préface sont deux de ses manifestations les plus importantes [GEN 87].

[22] J. Clément [CLE 03] montre comment, dans le CD-ROM *Sale Temps*, le paratexte est très habilement inséré dans la narration, fonctionnant à la fois comme récit et comme mode d'emploi : « Vendredi 13 septembre 1996, Jan a été tué […]. Rendu à la vie par une voix mystérieuse, il dispose de 12 heures pour tenter d'éviter la mort. Comment utiliser ce temps ? Vers qui se tourner ? »

[23] Ce récit hypertextuel commence ainsi : « Come in / IN THE LABYRINTH » (Stuart Moulthrop, *Victory Garden*, Cambridge, Eatgate Systems Inc., 1992).

sous la forme d'espaces labyrinthiques (*Le Nœud*). J. Clément relève également les motifs récurrents de l'enquête (*Apparitions inquiétantes)*, de l'exploration, de la remémoration (*Ce qui me passe par la tête*) dans les hyperfictions.

Une autre façon d'exhiber le dispositif est de le montrer à l'œuvre en tant que **processus**. Il s'agit pour l'auteur, non pas tant de proposer un « produit » à son lecteur, mais d'inscrire le récit interactif dans un processus. Par exemple, le dispositif peut intégrer progressivement aux données proposées par un auteur les données introduites par un interacteur : le récit est ainsi constamment en évolution (*Le Livre des Morts*). Il peut s'agir aussi de l'insertion d'algorithmes adaptatifs (cf. le travail de Philippe Bootz) permettant d'adapter l'œuvre au comportement du lecteur et ainsi de faire co-émerger le récit et son lecteur, de manière transductive. Ce type de pratique vise en effet à donner au lecteur l'impression d'une co-constitution dynamique de l'œuvre et du lecteur. *In fine*, l'activité du lecteur est au service de la mise en exergue du dispositif.

3.2. Les coulisses de la production

Une autre figure de l'interactivité consiste pour l'auteur à dévoiler à son lecteur les coulisses de la production. Nombreux sont ainsi les paratextes de récits interactifs qui lèvent le voile sur les **outils de réalisation**. Lucie de Boutiny présente ainsi l'épisode 4 de son récit *Non-roman* : « Du html -toujours pas de Flash pour ne laisser personne à côté de l'écran-, à peine 1 ou 2 javascripts.» Mais certains auteurs permettent également à leur lecteur de « jouer » avec leurs outils de réalisation[24]. C'est par exemple le cas des récits génératifs dans le cadre desquels on permet au lecteur de tester le générateur de texte[25]. Le paratexte du « roman interactif et génératif » *Trajectoires* précise ainsi que le « code informatique fait partie de l'œuvre ». Ce récit incite d'ailleurs le lecteur à manipuler des fichiers informatiques : à chaque « page », le lecteur a la possibilité de télécharger un fichier graphique (en cliquant sur un fragment d'image précédant chaque fragment textuel). Le lecteur obtient ainsi à chaque téléchargement une image qui est en fait un fragment d'une image plus grande : s'il a la curiosité d'assembler ces différents morceaux grâce à un logiciel graphique (le nom de chaque image donne une indication sur son emplacement dans le puzzle), il découvre alors le visage des deux coupables de l'histoire.

Certains récits vont encore plus loin en incitant le lecteur à passer « de l'autre côté du miroir » en accédant au **code**. Ainsi, le récit *Abîmes*[26] suggère à son lecteur

---

[24] De nombreux artistes mettent ainsi à disposition des internautes leurs propres outils de développement (par exemple le *PuppetTool* de Frédéric Durieu, http://www.lecielestbleu.com).

[25] *Prolix* de Petchanatz, édité dans *alire 6* en 1992, a été ainsi le premier générateur « jouable ».

[26] *Abîme*s est un récit expérimental de Emmanuel Raulo et Morgan Fraslin dans lequel l'histoire est étendue au code HTML proprement dit : « Le scénario est de type « cyber-punk », à la manière des films comme *Matrix* ou *Passé virtuel*, dont l'action se situe dans un univers déjà considéré comme virtuel dans

d'aller voir le code source d'une page HTML pour y trouver d'autres informations, d'autres indices (Affichage-Source dans le navigateur). Le lecteur a même la possibilité de supprimer les marques de commentaires dans le code afin, après enregistrement du fichier, d'afficher un autre contenu à l'écran. Il y a dans ce récit tout un « jeu » entre *forme d'enregistrement* (le code) et *forme de réception*. Dans ce cas, l'auteur, qui produit du code HTML, permet au lecteur de manipuler le même matériau de production.

Cette figure de l'interactivité consiste pour l'auteur à emmener son lecteur dans son atelier de production. Fondamentalement, cette pratique interroge la place de l'auteur dans un récit interactif. Cette forme de dévoilement peut sembler paradoxale, alors que certains font de « l'opacité, plus ou moins affirmée, de tout programme informatique » une caractéristique de l'interactivité [WEI 99][27]. Mais ne s'agit-il pas de dévoiler pour mieux, *in fine*, dissimuler ? Car le véritable travail de l'auteur restera toujours en amont des manipulations permises à l'interacteur.

3.3. La lecture et la figure du lecteur

Une dernière figure de l'interactivité consiste à représenter dans l'œuvre l'activité du lecteur. L'auteur Philippe Bootz [BOO 00] avance ainsi la notion d'interactivité comme « représentation (intra-textuelle) de l'acte de lecture ». « L'interactivité présente toujours un caractère symbolique de représentation du lecteur à l'intérieur de l'œuvre. […] Pour le lecteur [cette forme d'interactivité] est réflexive et symbolique : il rencontre sa propre représentation au sein du texte-à-voir. » Cette forme d'interactivité s'est rencontrée très tôt : ainsi, dès 1989, Jean-Marie Dutey, dans la revue électronique *alire*, introduit l'image d'un marcheur guidé par les flèches du clavier et sous les pas duquel se dévoile le texte.

Par le moyen de l'interactivité, l'auteur peut ainsi jouer avec la **représentation**[28] de son lecteur mais aussi de l'activité de celui-ci. Dans *Hegirascope* de Stuart Moulthrop, les liens font directement référence à **l'acte de lecture** : « read faster », « turning and turning », « far to go », « too far gone »… Dans *Penetration* de Robert

---

le scénario. L'histoire prend la forme d'une quête initiatique dans laquelle le personnage principal doit découvrir qu'il évolue dans un monde imaginaire et comprendre, pour pouvoir retourner au monde réel, les raisons pour lesquelles il a été conduit dans un tel univers. Il lui faut pour cela apprendre à accéder au code HTML des pages pour y trouver des révélations et des liens cachés vers d'autres pages du récit ».

[27] Certains auteurs jouent d'ailleurs avec cette dissimulation structurelle de tout programme informatique. Ainsi *Passage*, de Philippe Bootz, crée un fichier de données sur le disque dur à l'insu du lecteur. Ce fichier permet à la « lecture unique » de fonctionner en mémorisant « l'état » de la lecture (données sémantiques et données de localisation dans la structure hypertextuelle).

[28] L'introduction de la figure du lecteur dans le récit n'est bien entendu pas née avec l'ordinateur. Dans *Si par une nuit d'hiver un voyageur*, Italo Calvino tente de faire du lecteur un personnage du livre en se livrant au jeu de la confusion personnage/narrataire/lecteur. Toutefois, le dispositif technique n'est plus le même dans le cas d'un récit interactif : il est demandé au lecteur d'être actif sur le support lui-même.

Kendall, la représentation d'une plante grandit au fur et à mesure que se déroule la lecture et fleurit lorsque tous les fragments textuels ont été découverts par le lecteur. Le procès de l'activité de lecture est ainsi graphiquement exhibé.

A propos de *Florence Rey*, l'auteur Patrick Burgaud explique que, tout comme l'héroïne, le lecteur est métaphoriquement jeté en prison et doit développer des stratégies pour continuer et « survivre ». Le lecteur est ainsi conduit à avoir une attitude et une distance réflexive sur l'action même de cliquer au cours du récit. Le fait d'interagir est mis en scène et exhibé dans le dispositif. L'auteur peut même forcer le lecteur à être passif pour mieux prendre conscience de la nature de ses « actes », dans le cadre du récit comme dans celui du monde réel. Ainsi le paratexte de l'épisode 3 de *Non-roman* précise : « Il n'y a rien à cliquer et c'est exprès. […] Le regardeur est assigné à lire un texte qui défile comme un compte à rebours. Sa liberté est de "ne rien faire", mais alors que fait-il là face à l'écran ? […] Les thèmes de cet épisode tournent autour du temps [le perdre, agir…] et de l'engagement. » Yves Jeanneret[29] définit quant à lui l'interactivité comme « interrogation du lecteur sur sa propre activité ». C'est cette forme d'interactivité qui permet d'interroger la place et l'activité du lecteur dans un récit interactif.

Conclusion

Le récit interactif, en permettant au lecteur d'agir sur le dispositif du récit (diégétique, narratif, lectoriel), apparaît comme une expérience des limites. Dans ce moment d'expérimentation, il fait ainsi retour sur lui-même, de façon spéculaire, afin d'explorer tout à la fois une architecture matérielle inédite et une façon de l'organiser comme cadre constitutif du sens. C'est dans ce contexte que se manifestent des figures réflexives de l'interactivité : la monstration du dispositif, du travail d'« écriture » de l'auteur ou encore de l'activité de l'interacteur. Le dispositif et les processus qu'il met en jeu se « voient » ainsi *fictionalisés,* représentés et exhibés. Concilier interactivité et narrativité, c'est permettre à l'interacteur de *réfléchir* le récit et son dispositif, l'interacteur étant inclus dans celui-ci.

Cette **réflexivité** du récit interactif est-elle propre à un genre en constitution (l'auteur se tendant un miroir à lui-même dans ce travail d'élaboration), à la « modernité » littéraire, indépendamment du support, à la nature du programme informatique[30] ou encore à celle du geste interactif, de la lecture gestualisée dans un contexte narratif ? S'agit-il du symptôme d'une période transitoire ou d'une composante intrinsèque du récit interactif ? Celui-ci peut-il être autre chose qu'une réflexion (à la fois interrogation et jeu de miroirs) sur le récit et son dispositif, autre chose qu'une attitude parodique, critique et distanciée à l'égard du récit ?

---

[29] JEANNERET Y., *Y a-t-il vraiment des technologies de l'information ?*, Editions du Septentrion, 2000.

[30] J-L Weissberg [WEI 99] parle de « la réflexivité constitutive des programmes informatiques. Réflexivité, parce que l'automate dont on a chargé la mémoire par un tel programme, peut alors se prendre comme objet de questionnement grâce à l'exécution de tests. »

Corpus de récits interactifs sur le web

Récits francophones

- *24 heures d'Adrien*, de Pierre-Olivier Fineltin, 1998
  http://site.ifrance.com/oeuvres/24h/sommaire.htm
- *Apparitions inquiétantes*, de Anne-Cécile Brandenbourger, 1997-2000
  http://www.anacoluthe.com/bulles/apparitions/jump.html
- *Le Bal du Prince*, de Captage Production, 1997
  http://www.captage.com/
- *Ce qui me passe par la tête*, de Myriam Bernardi, 2002
  http://www.cequimepasseparlatete.com
- *Compulsion,* de Antoine Le Bos et Éric Loddé, 2002
  http://www.arte-tv.com/dossier/archive.jsp?node=70276&lang=fr
- *Écran total*, de Alain Salvatore, 1997
  http://alain.salvatore.free.fr/
- *Le Livre des Morts*, de Xavier Malbreil et Gérard Dalmon, 2003
  http://www.livredesmorts.com/
- *Le Nœud*, de Jean François Verreault, 1998-2001
  http://www.total.net/~amnesie/
- *Non-roman*, de Lucie de Boutiny, 1997-2000
  http://www.synesthesie.com/boutiny/
- *Récits voisins*, dont *Sagarmatha*, de Luc dall'Armellina, 1999
  http://hypermedia.univ-paris8.fr/ovosite/recits/navi.htm
- *Serial Letters*, de Xavier Malbreil, 2002
  http://www.0m1.com/Serial%20Letters/sla.htm
- *Trajectoires*, de Jean-Pierre Balpe, 2002
  http://www.trajectoires.com
- *Une heure cinq*, de Pierrick Calvez, 2000
  http://www.1h05.com/

Récits anglophones

- *About time*, de Rob Swigart, 2002
  http://wordcircuits.com/gallery/abouttime
- *Hegirascope*, de Stuart Moulthrop,1997
  http://raven.ubalt.edu/staff/moulthrop/hypertexts/HGS
- *Penetration*, de Robert Kendall, 2000
  http://www.eastgate.com/Penetration/Welcome.html
- *Red Riding Hood*, de Donna Leishman, 2000
  http://www.6amhoover.com
- *Twelve blue*, de Michael Joyce, 1996
  http://www.eastgate.com/TwelveBlue/Twelve_Blue.html

Bibliographie

[BOO 00] BOOTZ P., « La littérature animée programmée : du mixage des sens à une réévaluation de la lecture », intervention au MIM de Marseille, 2000, www.labo-mim.org/pdf%20intersens/Bootz.pdf.

[BOU 02] BOUCHARDON S., « Hypertexte et art de l'ellipse », in *Les Cahiers du numérique, La navigation*, vol. 3, Hermès Science Publications, 2002.

[CLE 03] CLEMENT J., « Hypertexte et fiction : la question du lien **»,** in *Hypertextes – espaces virtuels de lecture et d'écriture*, Nota Bene, 2003.

[DAL 77] DÄLLENBACH L., *Le récit spéculaire*, Seuil, 1977.

[GHI 00] GHITALLA F., « L'espace du document numérique » , in *Communication & langages* n°126*,* Armand Colin, 2000.

[GEN 72] GENETTE G., « Discours du récit », in *Figures III*, Seuil, 1972 ;
[GEN 87] GENETTE G., *Seuils*, ibid., 1987.

[LAN 97] LANDOW G., *Hypertext 2.0, The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*, Johns Hopkins University Press, 1997.

[WEI 99] WEISSBERG J.-L., *Présences à distance*, L'Harmattan, Paris, 1999